

MANUEL FRANCAIS

- 1- Crédits**
- 2- Introduction**
- 3- L'histoire**
- 4- Installer le jeu**
- 5- Jouer à S.C.A.R.S.**
- 6- Commandes du jeu par défaut**
- 7- Menu Principal**
- 8- Sélection du Mode de Jeu**
- 9- Menu de Sélection des Circuits**
- 10- Menu de Sélection des Voitures**
- 11- Replay**
- 12- Armes et Bonus**
- 13- Circuits**
- 14- Assistance Technique**
- 15- Garantie**

1- CREDITS

Programming	Dave Cantrell, Harrison Bernardez, Paul Hope.
Design	Vivid Image
Game Graphics (Vivid Image)	Karl D'Costa, Charlie Hasdell.
Game Graphics (Ubi Soft)	Antoine Leclainche, Marc Chevalier, Stéphane Huguet and Alexandre Gatto, Arnaud Kotelnikoff.
Mapping Tools	Daniel Raviart with Catalin Cocos, Bogdan Ghenea, and Madalin Moise.
Intro and Outro (Ubi Soft)	Robin Kobrynski, Jérôme Desplas, Olivier Conorton, Laurent Debarge, Xavier Le Dantec, Charles Beirnaert, Christophe Ferrier, Christophe Faivre
Music	Gregory Heath and Vivid Image
Sound FX	Ubi Sound Studio
Play Testing	Charlie Hasdell, Nejati Dinc, Mevlut Dinc, Vincent Paquet, Eric Martineau, Alain Bouliane, Alexandre St-Louis & François Blondin.

Project Managers

(Ubi Soft)

Producer

(Ubi Soft)

Producer

(Vivid Image)

Special Thanks

Vincent Minoué, Fabrice Pierre-Elie,

Jean-Bernard Jacon, Metro Mustafa

Gérard Guillemot

Mevlut Dinc

Vera Shah & Sophie Champalaune International

Marketing and all the Ubi Soft subsidiaries

around the world.

2- INTRODUCTION

Merci d'avoir acheté **Super Computer Animal Racing Simulation (S.C.A.R.S.)**. Avec S.C.A.R.S. nous avons un projet ambitieux : vous proposer la course la plus amusante et la plus jouable jamais conçue. Nous pensons avoir atteint cet objectif : S.C.A.R.S. vous garantira de nombreuses heures de jeu et plus vous y jouerez, plus vous l'apprécierez !

3- L'HISTOIRE

Nous sommes en l'an 3000. Le monde n'est plus contrôlé par les humains, mais par neuf super-ordinateurs dont l'intelligence a depuis longtemps surpassé celle de leurs créateurs. Ils ont acquis beaucoup des caractéristiques de l'humanité, y compris la peur, la haine, la joie et même l'ennui.

Pour combattre leur apathie, les super-ordinateurs se distraient maintenant avec la plus dangereuse et honorable des coutumes humaines : la course.

Leur recherche de la victoire les force à construire des voitures hyper-sophistiquées qui imitent les créatures terrestres les plus redoutables. Chaque véhicule peut utiliser des armes ultra-puissantes pour pulvériser ses concurrents sur l'un des nombreux circuits disponibles, tous plus dangereux et diaboliques les uns que les autres.

A mesure que les super-ordinateurs font la course à travers le monde, leur recherche du grand frisson n'en finit plus. Maintenant la victoire seule ne leur suffit plus !

4- INSTALLER LE JEU

Insérer le CD de S.C.A.R.S. dans votre lecteur de CD-ROM. Le menu d'installation apparaît automatiquement au bout de quelques secondes.

S'il n'apparaît pas, effectuer les opérations suivantes : cliquer sur le bouton “ Démarrer ”, puis sélectionner “ Exécuter ”. Dans la fenêtre qui s'affiche, tapez la ligne suivante : “ D:\autorun.exe ”. (Dans la ligne qui précède, “ D ” désigne votre lecteur de CD-ROM. Il est possible que votre lecteur soit désigné par une autre lettre (E, F...). Le cas échéant, remplacer “ D ” par la lettre adéquate.)

Lorsque le menu d'installation est apparu, cliquer sur le bouton “Install”, en bas à droite. Validez les options qui vous sont proposées en cliquant sur “Next” ou “Yes”. Lorsque l'installation est terminée, cliquer sur “Finish”.

Pour que S.C.A.R.S. fonctionne au mieux de ses performances, vous devez installer les drivers suivants sur votre machine : DirectX6 Runtime, Indeo 4.1 ou versions ultérieures, Glide 2.4 ou versions ultérieures. Ces drivers sont fournis sur le CD-ROM de S.C.A.R.S.

Vérifiez que vous disposez des derniers drivers existants pour votre carte vidéo.

Sur le CD-ROM de S.C.A.R.S., le fichier intitulé “Readme.txt” contient des informations importantes que vous devez lire (en particulier la section “Trouble Shooting”). Vous trouverez le Readme.txt à la Racine du CD.

5- JOUER A S.C.A.R.S.

Insérez le CD-ROM de S.C.A.R.S. dans votre lecteur de CD-ROM. Le menu d'installation apparaît automatiquement au bout de quelques secondes. S'il n'apparaît pas, reportez vous à la section “Installer le jeu” et suivez les instructions données.

Il y a deux versions du jeu, 3Dfx et Direct3D, selon la carte graphique 3D que vous utilisez. Cliquez sur le bouton en bas à gauche du menu pour sélectionner la version qui correspond à votre carte, puis cliquez sur le bouton “Play”.

Vous pouvez également lancer le jeu en cliquant sur le bouton “Démarrer” en bas à gauche de l'écran, et en sélectionnant successivement Programmes/UbiVivid/SCARS/ puis SCARS3Dfx ou SCARS3D, suivant votre carte graphique 3D. Vérifiez avant que votre CD-ROM de S.C.A.R.S. est bien présent dans votre lecteur.

6- COMMANDES DU JEU PAR DEFAUT

Ci-dessous figurent les commandes du jeu par défaut, suivant le type de manette que vous utilisez. Si vous souhaitez personnaliser les commandes du jeu, reportez-vous au menu Options / Manette.

Touches du clavier utilisables quel que soit le type de manette

F5 (F6 en mode 2 joueurs)	=	Changer de vue (intérieure / extérieure)
F7 (F8 en mode 2 joueurs)	=	Vue Arrière
F9 (F10 en mode 2 joueurs)	=	Phares
Barre Espace	=	Sauter la séquence d'intro (au début de chaque course)
Flèches	=	Navigation dans les menus
ESC / Echap	=	Retour (au menu précédent)
		Sortir (pendant le jeu)
Entrée	=	Valider votre choix (dans les menus)
		Pause (pendant une course)

Le jeu est compatible avec les manettes suivantes :

Pad ou Joystick à 2 Boutons

Touches du Pad / Stick	=	Diriger la voiture (Haut = Accélérer, Bas + Bouton 1 = Tirer en arrière)
Bouton 1	=	Utiliser une arme
Bouton 2	=	Sauter
Bouton 1 et 2	=	Frein à Main

Touche complémentaire au clavier :

Barre Espace	=	Changer d'arme
--------------	---	----------------

Pad ou Joystick à 4 Boutons

Touches du Pad / Stick	=	Diriger la voiture (Haut = Sauter, Bas = Marche Arrière)
Bouton 1	=	Freiner
Bouton 2	=	Changer d'arme
Bouton 3	=	Accélérer
Bouton 4	=	Utiliser une arme

Pads 8 boutons (MS Sidewinder et Gravis GRiP)

Touches du Pad	=	Diriger la voiture (Haut = Sauter, Bas = Marche Arrière)
Bouton A	=	Freiner
Bouton B	=	Accélérer
Bouton C	=	Phares
Bouton X	=	Vue Arrière
Bouton Y	=	Changer d'armes
Bouton Z	=	Changer de vue (intérieure / extérieure)
Bouton L	=	Sauter
Bouton R	=	Utiliser une arme
Bouton Start	=	Pause (uniquement sur les pads Sidewinder)

Joystick MS Sidewinder (Force Feedback et Normal)

Joystick	=	Diriger la voiture (Haut : Accélérer, Bas : Marche Arrière)
Bouton A	=	Pause
Bouton B	=	Sauter
Bouton C	=	Phare
Bouton D	=	Changer de vue (intérieure / extérieure)

Boutons du Joystick :

Détente	=	Utiliser une arme
Bouton 1	=	Freiner
Bouton 2	=	Changer d'arme
Bouton 3	=	Vue Arrière

Pour jouer au clavier :

*** Pour le Joueur 1 en Mode un joueur / pour le Joueur 2 en Mode deux joueurs si le joueur 1 utilise une manette.**

Flèches Haut / Bas	=	Accélérer / Marche Arrière
Flèches Gauche/Droite	=	Diriger la voiture
Barre Espace	=	Freiner
Q	=	Changer d'arme
S	=	Sauter
D	=	Utiliser une arme
E	=	Vue arrière

*** Pour 2 joueurs au clavier en mode 2 joueurs :**

Joueur 1

I	=	Accélérer
K	=	Marche Arrière
J	=	Tourner à Gauche
L	=	Tourner à Droite
Barre Espace	=	Freiner
A	=	Phares
D	=	Changer d'arme
F	=	Sauter
V	=	Utiliser une arme
S	=	Vue Arrière

Joueur 2

Pavé Numérique “/”	=	Accélérer
Pavé Numérique “8”	=	Marche Arrière
Pavé Numérique “7”	=	Tourner à Gauche
Pavé Numérique “9”	=	Tourner à Droite
“Suppr”	=	Freiner
“Fin”	=	Phares
“HOME”	=	Changer d'arme
“Page Haut”	=	Sauter
“Page Bas”	=	Utiliser une arme
“Insertion”	=	Vue Arrière

7- MENU PRINCIPAL

Sélection joueurs

Cet écran vous permet de choisir le nombre de joueurs humains qui participeront à la course. Vous pouvez jouer à deux simultanément sur le même écran. Utilisez les flèches du clavier pour mettre en surbrillance le nombre de joueurs souhaité et validez votre choix en appuyant sur la touche Entrée.

Si vous ne touchez à rien lorsque l'écran de sélection du nombre de joueurs apparaît, une démonstration automatique se mettra en route. Pour l'interrompre, appuyez sur Entrée; l'écran Sélection Joueurs réapparaît.

8- SELECTION DU MODE DE JEU

8.1) Grand Prix

Il y a 4 Coupes de Grand Prix (Carbone, Cristal, Diamant et Zénith) et une Coupe personnalisée.

Ordre des Circuits : Dans les Coupes Carbone, Cristal, Diamant et Zénith, l'ordre des circuits est prédéterminé.

Niveau de difficulté : Il augmente à mesure que vous progressez dans chaque Coupe. La Coupe Carbone est facile, la Coupe Cristal moyenne, la Coupe Diamant difficile et la Coupe Zénith très difficile.

Points de Course

En mode championnat, des points vous sont attribués à la fin de chaque course, d'après le barème suivant :

1 ^{ère} position	10 points
2 ^{ème}	6 points
3 ^{ème}	4 points
4 ^{ème}	3 points
5 ^{ème}	2 points
6 ^{ème}	1 point

Bonus

Les concurrents peuvent également recevoir 1 point bonus dans les cas suivants :

- Agressivité : s'il a infligé le plus de dommages aux autres véhicules.
- Vitesse : s'il a fait le meilleur tour de circuit.
- Avance : s'il a au moins un tour d'avance sur les autres.
- Bonus Parfait : s'il a terminé une course sans avoir été touché une seule fois.

Comment se qualifier

Si votre score total (Points de Course + bonus) se classe parmi les trois premiers, vous aurez accès à l'étape suivante de la course.

Ainsi, un joueur qui termine une course en 4^{ème} position peut se qualifier quand même s'il obtient suffisamment de points bonus.

Pour progresser dans les Coupes, vous devez terminer successivement chacune d'entre elles en première position. Par exemple, vous ne pourrez disputer la Coupe Cristal que si vous avez terminé la Coupe Carbone en 1^{ère} position. Cependant, vous aurez quand même accès au Podium si vous terminez une Coupe à la 2ème ou 3ème position.

Vous pouvez régler la vitesse du jeu dans le menu Options pour l'adapter à vos capacités.

Sauvegarder une partie

Chaque fois que vous quittez le jeu, votre partie sera automatiquement sauvegardée, y compris les Coupes remportées, les meilleurs scores, les records de tour, les options et les configurations.

Coupe Personnalisée (Perso.)

Vous pouvez créer votre propre saison de courses. Cependant, vous n'aurez accès qu'aux circuits présents dans les Coupes auxquelles vous avez accès. Par exemple, si vous avez terminé avec succès la Coupe Carbon, vous pourrez utiliser les circuits des Coupes Carbon et Cristal. Le niveau de difficulté est automatiquement réglé sur Moyen et le nombre de tours peut être réglé de 4 à 8 dans le menu Options.

Entrée	=	Ajouter un circuit à la liste
Esc	=	Supprimer un circuit de la liste
Flèche clavier Gauche/Droite	=	Modifier les conditions climatiques

Puis sélectionner l'option "**Accepter / Retour**" et appuyer sur **Entrée** pour valider votre choix.

8.2) Mode Challenge

Ce mode est UNIQUEMENT disponible en mode 1 joueur.

Ce mode est uniquement disponible lorsque vous avez terminé une Coupe à la 1^{ère} position. Vous pouvez grâce à ce mode disputer un face-à-face contre un autre véhicule piloté par l'ordinateur. Le véhicule piloté par l'ordinateur, le circuit, les niveaux de difficulté et le nombre de tours sont réglés automatiquement.

Si vous remportez le Mode Challenge, vous aurez accès à des voitures cachées.

8.3) Contre la Montre (Mode Fantôme)

Uniquement disponible en mode 1 joueur.

Grâce à ce mode, vous pourrez vous entraîner avec différentes voitures, sur différents circuits, pour améliorer votre pilotage et vos chronos. Chaque fois que vous disputerez une course sur un circuit donné, une image transparente représentant votre véhicule vous indiquera quelle a été votre trajectoire lors de votre précédente tentative sur ce même circuit.

Utilisez les Flèches clavier pour mettre en surbrillance le circuit choisi et les conditions climatiques, puis appuyer sur Entrée pour valider votre choix.

8.4) Mode VS

Ce mode est uniquement disponible en mode 2 joueurs.

Grâce à ce mode, vous pourrez disputer un face à face contre d'autres joueurs en écran partagé. Le choix du circuit et des conditions climatiques se fait de la même façon qu'en 1).

8.5) Options

- **Configuration:** Les options par défaut peuvent être modifiées pour s'adapter à vos exigences (nombre de tours, armes on / off etc).

NB: Mode Miroir : Vous aurez accès à ce mode lorsque vous aurez terminé avec succès les trois premières Coupes.

- **Contrôle:** Vous pouvez modifier les configurations de contrôle (pour joystick/pad) selon vos préférences.
- **Records:** Vous y trouverez toutes les statistiques enregistrées.
- **Graphiques:** vous pouvez modifier les options graphiques (résolution,...) pour optimiser le jeu en fonction de votre matériel.

9- MENU DE SELECTION DES CIRCUITS

Ce menu est uniquement disponible si les options **Coupe Personnalisée**, **Contre la Montre** ou **Mode VS** ont été choisies.

Il y a neuf circuits différents disponibles dans le jeu, et chacun d'entre eux peut être joué dans quatre contextes différents : **Jour**, **Nuit**, **Aube**, **Pluie et Brouillard**.

Ceci, avec le **Mode Miroir** (cf. 8.5 Options), fait qu'un grand nombre de combinaisons différentes sont possibles.

Utilisez les Flèches clavier Haut/Bas pour sélectionner le circuit que vous voulez choisir et utilisez Gauche/Droite pour changer les caractéristiques. Appuyer sur Entrée pour afficher un circuit sur la liste

En **Contre la Montre** et **Mode VS**, appuyer sur Entrée pour valider votre choix.

En **Coupe Personnalisée**, utilisez les Flèches clavier Haut/Bas pour mettre en surbrillance les options Accepter/Retour, puis appuyer sur Entrée pour valider votre choix.

Remarquez que vous ne pourrez sélectionner que les circuits issus de Coupes auxquelles vous avez accès.

10- MENU DE SELECTION DES VOITURES

Il y a neuf voitures dans le jeu. Elles s'inspirent toutes de créatures terrestres :

LION L.K.

MAMMOTH 4X4

RHINO ROADSTER

TIGER SHARK

MANTIS V-TWIN

SCORPIO X-2

GT COBRA

CHEETAH V12

PHANTOM PANTHER

Chaque voiture a cinq paramètres : **Vitesse**, **Accélération**, **Adhérence**, **Blindage** et **Armement**.

La combinaison de ces paramètres détermine les performances globales et le maniement des voitures. Vous aurez sans doute à essayer plusieurs voitures avant de déterminer celle qui convient le mieux à votre style de conduite.

Seules 5 voitures sur les 9 existantes sont disponibles au tout début du jeu. En progressant, vous aurez la possibilité de gagner de nouvelles voitures, plus puissantes. (cf. Mode Challenge)

Utilisez les Flèches clavier Gauche/Droite pour faire apparaître la voiture avec laquelle vous voulez courir. Appuyer sur Entrée pour valider votre choix.

11- REPLAY

La fonction Replay n'est disponible qu'en mode 1 joueur.

Il y a deux modes de Replay : Poursuite et Grand Angle

Flèche clavier Haut = Changer de mode Replay

Les fonctions suivantes sont uniquement disponibles en mode Poursuite.

Flèche clavier Bas = Changer de voiture poursuivie

Flèches clavier Gauche/Droite = Faire tourner la camera autour de la voiture

Espace = Replacer la camera derrière la voiture

Entrée = Pause/Fin

Note: Vous pouvez aussi changer le Mode de Vue en sélectionnant le Bouton sélection des vues en mode Course Poursuite.

12- ARMES ET BONUS

Les armes doivent être ramassées sur le circuit en roulant dessus ; elles sont accessibles à toutes les voitures et à tous les joueurs.

Vous pouvez ramasser autant d'armes que vous le souhaitez pendant la course, mais vous ne pouvez pas en transporter plus de deux à la fois. Pour utiliser une arme, appuyer sur le bouton Utiliser une arme. Les Armes et les Pick-ups peuvent être utilisés immédiatement ou chargés, pour plus de puissance. Pour charger une Arme ou un Pick-Up, maintenez le doigt appuyé sur le bouton **Utiliser une arme**, puis relâchez-le au moment où vous souhaitez tirer.

Chaque arme a un temps de chargement différent, et plus points vous la chargez, plus elle sera puissante.

Les Armes sont lancées vers l'avant par défaut, mais vous pouvez les lancer vers l'arrière si vous appuyez sur la Flèche clavier Bas ou la Touche Directionnelle Bas du Pad.

Si vous souhaitez faire la course sans les armes, vous pouvez les désactiver dans le menu **Options/Configuration**. Toutes les armes, sauf le Turbo, sont automatiquement désactivées en mode Contre la Montre.

- **Turbo:** Brève accélération; jusqu'à 4 poussées (suivant la voiture) s'il n'est pas chargé ou une seule poussée très rapide lorsqu'il est chargé à bloc.
- **Magnet:** Lorsque l'aimant est lancé, il se dépose sur la piste et crée un champ magnétique autour de lui. Il capture pendant quelques instants la voiture qui passe trop près de lui. Faible charge : faible rayon d'action. Chargé à bloc : fort rayon d'action. L'aimant peut être détruit par les **Round of Bullets**.
- **Seeker:** Arme à longue portée. Elle survole le circuit jusqu'à ce qu'elle percute une voiture en face. Si elle est chargée, elle ira plus loin et ciblera la voiture en tête.
- **Boomerang:** Lorsqu'il est actif, il tourne autour de votre voiture, et dès qu'un concurrent s'approche de vous, il va le percuter pour ensuite rejoindre son orbite initiale. Il est capable de frapper plusieurs fois. S'il est chargé il donnera 3 petits coups en ciblant à chaque fois une voiture différente.
- **Time Bomb:** Cette arme s'active dès qu'elle est ramassée. Elle se colle à votre voiture et explose dès que le compte à rebours est fini. Vous pouvez essayer de la repasser à une autre voiture avant qu'elle n'explose en utilisant le bouton de tir (bouton Z) , mais pour cela, il faut qu'il y ait une autre voiture à proximité !
- **Stinger:** Elle provoquera une crevaison et rendra votre véhicule incontrôlable pendant de courts instants. Lorsqu'elle est chargée, elle a une portée plus grande. Cette arme peut être détruite par les Round of Bullets.
- **Stopper :** Les voitures rebondissent dessus lorsqu'elles le percutent. Plus il est chargé, plus sa portée est grande. Cette arme peut être détruite par les Round of Bullets
- **Round of Bullets:** C'est un stock de missiles. Utilisez le viseur pour cibler les voitures adverses. Lorsque la voiture ciblée est touchée, elle est secouée et ralentie. Le joueur peut tirer 4 petits missiles ou un gros.
- **Shield:** C'est une arme défensive. Elle protégera votre voiture pendant un moment. Elle n'a pas à être chargée.

13- CIRCUITS

- **Aztec :** Un voyage dans le passé pour cette course qui se déroule au milieu des vestiges imposants de la civilisation Aztèque. Mais vous n'aurez pas le temps d'admirer le paysage si vous souhaitez finir la course premier ... Expérimentez la conduite sur différentes surfaces et tentez de vous adapter rapidement aux changements soudains de revêtements.
- **Island :** Ce circuit simple, situé au beau milieu d'une petite île (presque) vierge, est le dernier Paradis terrestre. Recherchez la trajectoire idéale sur les routes ensablées et vous gagnerez la course. Certains chemins de traverse pourraient vous être d'une grande aide...

- **Rally** : Un ravissant circuit de campagne, avec une énorme route en macadam. Certains virages trompeurs exigeront votre plus grande vigilance ! Sur ce circuit, vous devrez utiliser votre frein, votre frein à main et le Turbo pour trouver le bon équilibre entre trajectoire et vitesse.
- **Water** : L'hommage à Jean-Jacques Cousteau... Un circuit fascinant dans lequel vous pourriez souhaiter passer plus de temps à observer la flore et la faune qu'à disputer une course féroce sur les fonds marins. D'étroites routes sous-marines aux virages serrés, pour lesquelles une grande expertise de la conduite est requise, y sont associées à de grands "boulevards" dans lesquels vous aurez un grand choix d'armes à ramasser pour attaquer ou vous défendre.
- **Ski** : Que diriez vous d'un peu de soleil hivernal? Disputez une course tumultueuse sur la neige fraîche . Ce circuit, au milieu des montagnes, a de grandes routes et des niveaux de difficulté variables... Un circuit facile pour ceux qui aiment dérapier en tournant , un cauchemar pour les autres.
- **Canyon** : Le pauvre cow-boy solitaire n'est plus tout seul ! Il vous faudra écraser vos concurrents et terminer cette course en première position. Ce paysage désertique, sous un soleil de plomb, regorge de chemins de traverse. Mais choisissez avec discernement si vous souhaitez gagner !
- **Mountain** : Des entités biologiques extra-terrestres ont été localisées dans cette zone ! Ne laissez pas les aliens mutants vous détourner de votre objectif principal. Ce circuit commence par une route bétonnée, mais la majeure partie de la course se déroule hors-piste. Prenez garde aux virages à angle aigu qui surgiront soudainement devant vous. Pour gagner cette course, il vous faudra soigner votre trajectoire.
- **Blade** : L'ère industrielle révèle ses pouvoirs et ses limites. Ce circuit très dangereux se trouve dans une vieille ville, sombre et polluée. Vous serez confronté à des virages à angle droit qui exigeront de vous la plus grande adresse. Si vous aimez l'air frais et les grands espaces ouverts, vous n'y serez pas à votre aise : il vaudra mieux terminer ce circuit rapidement.
- **Pipe** : C'est de loin le circuit le plus difficile. Vous n'aurez le privilège d'y accéder que si vous arrivez à prouver que vous êtes le meilleur à S.C.A.R.S. !!!

14- ASSISTANCE TECHNIQUE

(problèmes d'installation et autres)

Adresse : EUROMAINTENANCE
 BP2
 56200 La Gacilly
 France
 Tel : 02 99 08 90 77
 Fax : 02 99 08 96 45

HOTLINE UBI SOFT

(trucs et astuces, aides de jeu)

Tel Hotline : 08 36 68 46 32 (2.23 F / minute)

Site Hotline : <http://www.ubisoft.fr/hotline>

E-mail Hotline : hotline@ubisoft.fr

15- Garantie

Ubi Soft Entertainment garantit l'acheteur de ce produit que le disque compact (CD) fourni avec ce produit sera exempt de défauts pendant une période d'utilisation normale.

Si le produit est défectueux, contactez notre Hot Line en France au 02 99 08 90 77. Demandez le numéro d'accord – indispensable – et renvoyez le logiciel défectueux pour l'échange, avec son manuel, mais sans sa boîte, à l'adresse suivante :

EURO-MAINTENANCE

BP2

56200 La Gacilly

France

Sur une feuille de papier libre, inscrivez vos noms, prénoms, adresse et numéro d'accord, la date et le lieu de votre achat. Vous pouvez échanger le produit défectueux dans le magasin où vous l'avez acheté.

Le logiciel ainsi que le manuel qui l'accompagne sont vendus sous copyright Ubi Soft Entertainment, tous droits réservés. Aucune partie de ce manuel, ni aucun des produits qui l'accompagnent ne peuvent être copiés, reproduits, traduits ou transmis sous aucune forme que ce soit, et quel que soit le moyen utilisé, sans le consentement préalable d'Ubi Soft Entertainment.

CE LOGICIEL, CD ET LA DOCUMENTATION SONT VENDUS EN L'ETAT.

Hormis les défauts de fabrication du CD, UBI SOFT ENTERTAINMENT ne couvre aucune autre garantie écrite ou orale concernant ce logiciel, le CD et la documentation, qu'elles soient directes ou implicites, y compris, et sans limitation des susdites, les garanties et conditions pour commercialisation et utilisation spécifique, même si l'entreprise a été informée d'une telle utilisation. De la même manière, les risques relatifs à l'utilisation, les résultats et les performances de ce logiciel, du CD et de la documentation sont laissés sous votre entière responsabilité. UBI SOFT ENTERTAINMENT ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable vis à vis de vous ou d'un tiers dans le cas d'un dommage indirect, consécutif ou particulier lié à la possession, l'utilisation ou la mauvaise utilisation de ce produit, y compris et sans limitation, des dommages sur la propriété et, dans les limites fournies par la loi, des dommages en cas de blessures, même si UBI SOFT ENTERTAINMENT était informé de la possibilité de tels dommages ou pertes. L'acheteur accepte tacitement le fait que, dans le cas d'une plainte légale (contrat, préjudice ou autre), la responsabilité d'UBI SOFT ENTERTAINMENT n'ira pas au delà du montant du prix initial payé pour ce produit.